

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini berkembang semakin pesat, diiringi dengan kebutuhan manusia yang menginginkan kemudahan akan fasilitas-fasilitas yang mendukung manusia dalam upaya menyelesaikan pekerjaan. Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang dapat membantu mempercepat kerja manusia. Teknologi komputer telah diterapkan diberbagai macam bidang meliputi pendidikan, kesehatan, perkantoran, telekomunikasi, bisnis, dan sebagainya, begitu juga dalam dunia hiburan. Salah satu bentuk hiburan diantaranya adalah *game*. *Game browser* adalah permainan komputer yang dimainkan secara *online* ataupun *offline* menggunakan *browser*.

Game sangat diminati oleh semua kalangan dan terus ada walaupun jaman terus berubah sampai sekarang. Karena *game* merupakan salah satu hiburan dari hasil teknologi paling banyak diminati di jaman digital seperti sekarang ini. *Game* yang menarik memerlukan konsep cerita. *Game* yang mengangkat suatu permasalahan seperti kehidupan nyata juga bisa menjadi nilai tambah game tersebut untuk dilepaskan dalam pasar.

Salah satu permasalahan sosial yang kerap menjadi tema *game* adalah kepedulian tentang lingkungan. Beberapa game yang telah mengangkat tema tersebut diantaranya *BBC Climate Change*, *World Wildlife Fund*, *Web Earth Online* dan *Trash Tycoon*. Faktor kedua adalah adanya perbedaan fasilitas internet di Indonesia dibandingkan negara-negara maju dibidang teknologi yang biasanya

memiliki koneksi cepat dan sangat memadai. Misalnya Inggris, negara *target market* untuk *game online* dari *game BBC Climate Change*, Amerika juga memilikinya seperti *game Trash Tycoon*. Hal ini memudahkan *game online* untuk dimainkan di Negara maju tersebut. Namun lain halnya dengan fasilitas internet di Indonesia yang kurang merata. Tentu akan lebih baik bila ada alternatif *game offline* yang tidak memerlukan koneksi internet. Hal kesulitan ini bisa memicu anak-anak malas memainkannya. Kedua faktor tersebut dapat menghambat pemahaman anak terhadap pentingnya kelestarian lingkungan hidup. Padahal tujuan utama dari pembuatan *game* bertema lingkungan hidup adalah meningkatkan kepedulian terhadap lingkungan terhadap anak-anak.

Berdasarkan uraian di atas, maka tercetuslah ide pembuatan *game PC offline* yang mudah dipahami dan asyik dimainkan oleh anak Sekolah Dasar dengan genre TDS (*Top Down Shooter*). Beberapa *game* TDS yang mempunyai rating diatas 4 bintang antara lain *Alien Shooter*, *Helldivers*, *Crimsonland*, *Geometry Wars* dan termasuk *game* pertama didunia yaitu *Spacewar!*.

Maka dari itu disini penulis mencoba meneliti bagaimana cara membuat *game* sederhana dan berdasarkan latar belakang masalah di atas, dipilihlah pokok bahasan skripsi dengan judul "**Pembuatan Game "Jellyfish Warrior" Menggunakan Engine Construct 2"** sebagai judul yang tepat untuk pembuatan skripsi ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan masalah:

1. Bagaimana merancang suatu *game offline* kepedulian lingkungan untuk anak yang berkualitas baik?
2. Bagaimana membuat sebuah *game* menggunakan Construct 2?

1.3 Batasan Masalah

1. Model aplikasi yang akan dibuat yakni berbentuk file .html5 (Construct2).
2. Isi dari aplikasi yang akan dibuat yaitu *game offline* yang menggunakan tombol yang sederhana.
3. Perangkat lunak yang digunakan adalah Construct 2 versi 227, Any Video Converter, Corel Draw X7.
4. Aplikasi ini dibuat untuk anak SD.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh dari pengalaman merancang *Game browser offline* yang baik.
2. Sebagai syarat kelulusan program Sarjana serta untuk memperoleh gelar Sarjana (S.Kom) di Universitas Amikom Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi.
3. Untuk memberikan pengalaman dan wawasan yang luas tentang bagaimana cara membuat *game offline* yang profesional dan lebih rapi.

1.5 Metode Penelitian

Demi untuk memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka diperlukanlah suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dan penelitian. Adapun sumber data untuk kelengkapan menyusun skripsi ini menggunakan metode-metode sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data dengan 3 metode

1) *Interview* (wawancara)

Metode ini dilakukan dengan cara wawancara langsung dengan pembuat *game* secara langsung dengan cara *live chating* dengan seorang *co-founder* AIG (ArcadesIndo Games) Development, Fikri Ramadhan.

2) *Observation*(pengamatan)

Metode ini dilakukan dengan cara melihat, memainkan, dan mempelajari dari *Game* yang sudah terkenal memiliki rating bagus.

3) Kepustakaan

Dilakukan pengumpulan data dengan membaca buku-buku, *browsing internet*, serta bacaan-bacaan yang ada kaitannya sebagai referensi secara tertulis.

1.6 Tahap Pengembangan Game

Ada beberapa tahap pengembangan game yang harus di lakukan :

- a) Tahap Riset dan Penyusunan Konsep Dasar
- b) Perumusan *Gameplay*
- c) Penyusunan *Asset* dan *Level Design*

- d) *Test Play (Prototyping)*
- e) *Development*
- f) *Alpha/close beta Test (UX - Initial Balancing)*
- g) Rilis

1.7 Sistematika Penulisan

1. BAB I Pendahuluan

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, langkah-langkah penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

2. BAB II Landasan Teori

Pada bab ini akan dibahas pengertian dan teori-teori yang berkaitan dengan obyek yang diteliti.

3. BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini akan dibahas mengenai analisis dan perancangan sistem yang berhubungan dengan bagian-bagian yang sedang diteliti.

4. BAB IV Implementasi dan pembahasan program

Berisikan uraian tentang pembahasan hasil pembuatangame, serta berisi tentang kelebihan dan kekurangan *Game*

5. BAB V Penutup

Berisikan kesimpulan dan saran dari perumusan masalah yang disampaikan.